BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Bullying

1. Definisi *Bullying*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *bullying* atau perundungan adalah tindakan mengganggu, menjahili, membuat susah, atau menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis. *Bullying* bisa dilakukan secara verbal, sosial, atau fisik, dan bisa terjadi secara terus-menerus. *Bullying* bisa terjadi di mana saja, seperti di sekolah, tempat kerja, lingkungan sosial, atau bahkan di dunia maya. *Bullying* bisa dilakukan oleh perorangan atau kelompok, dan bisa terjadi pada siapa saja, tanpa memandang kalangan usia, ras, atau gender (18).

Kemudian, *Bullying* adalah tindakan agresif yang melibat ketidak seimbangan kekuatan, perilaku yang terulang, atau memiliki potensi untuk diulangi. *Bullying* adalah pengalaman yang biasa dialami oleh banyak anak-anak dan remaja di sekolah. *Bullying* merupakan masalah serius yang berdampak pada pelajar berbagai usia di seluruh penjuru dunia dan memerlukan perhatian dari para orang tua dan pendidik (19).

Bullying adalah suatu bentuk perilaku kekerasan yang melibatkan secara psikologis atau fisik terhadap individu atau sekelompok individu yang lebih "lemah" oleh seseoraang atau kelompok lainnya. Pelaku *bullying* yang umunnya

disebut sebagai pelaku *bully* bisa per individu atau sekelompok orang yang menyadari bahwa dirinya memiliki kekuasaan untuk melakukam apapun terhadap korban nya. Korban juga melihat dirinya sebagai seseorang yang lemah, tak berdaya, dan selalu merasa terancam oleh pengganggu (20).

2. Bentuk-Bentuk *Bullying*

Terdapat dua kategori jenis *bullying*, yaitu :1) *bullying* fisik yang merujuk pada tindakan pelaku terhadap korban, seperti menggigit korban, menjambak rambut, memukul, menendang, memgang dan menakut-nakuti korban di ruangan dengan memutar-mutar, memukul korban, meremas, mencakar, meludah, dan merusak; 2) *bullying* non fisik terbagi menjadi dua kategori yaitu verbal dan non verbal.

Menurut kementrian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak (kemenPPPA), bentuk-bentuk *bullying* dikategorikan menjadi 6 (enam) yaitu : (21).

a. Kontak Verbal Langsung

   Bullying ini berupa tindakan mengancam, mempermalukan, mengganggu, memberi panggilan nama, merendahkan, intimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip buruk.

b. Kontak Fisik Langsung

   Pelaku dalam *bullying* ini mendorong, menendang, menjambak, memukul, mencakar, mencubit, memeras, mengunci seseorang dalam ruangan, hingga menghancurkan barang milik orang lain.

c. Perilaku Non Verbal Langsung

Tindakan *bullying* ini dengan cara melihat sinis, menampilkan ekspresi merendahkan, mengancam, dan mengejek.

d. Perilaku Non Verbal Tidak Langsung

Tindakan *bullying* ini berupa memanipulasi persahabatan, mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng, sampai mendiamkan seseorang.

e. Pelecehan Seksual

Tindak *bullying* ini termasuk dalam kategori kontak langsung maupun verbal, dilakukam dengan menindas korban dan mengarah kepada suatu pelecehan.

f. Cyber *Bullying*

Tindakan *bullying* ini dengan ara menyakiti orang lain melalui media elektronik. seperti memberi komentar jelek, pencemaran nama baik lewat media sosial, dan menyebarkan rekaman video intimidasi.

3. Karakteristik Pelaku & Korban *Bullying*

Bullying di sekolah merupakan perilaku agresif yang dilakukan oleh seorang atau kelompok siswa terhadap siswa lain yang lebih lemah untuk menyakiti. Kemudian, ada pula beberapa karakteristik pelaku bullying & korban *bullying*. (22)

a. Ciri Pelaku *Bullying* Di Sekolah

Kasus *bullying* di sekolah telah menjadi perhatian serius dan perlu adanya tindakan lanjut dari berbagai pihak. Terjadinya *bullying* di sekolah dapat diketahui dengan adanya ciri-ciri yang Nampak, baik dari pelaku *bullying* sampai korbannya. Berikut ciri-ciri pelaku *bullying* yang dapat sebagai tanda adanya *bullying* disekolah :

a. Memiliki kekuasaan sosial di lingkungan siswa sekolah.

b. Menjadi tokoh popular di sekolah.

c. Memiliki gerak-gerik yang sengaja dilakukan secara kasar, seperti sengaja menabrak, berkata kasar, melecehkan, dan sebagainya.

d. Memiliki sikap kurang empati terhadap orang lain.

e. Cenderung bersifat agresif.

f. Cenderung berwatak keras, pemarah, implusif.

g. Bersifat mendominasi siswa lain.

b. Ciri Korban *Bullying* Di Sekolah

Selain mengetahui ciri dari pelaku *bullying*, perlu diketahui pula ciri dari korban *bullying*.

a. Cenderung bersikap murung atau mengurung diri.

b. Malas pergi bersekolah atau bertemu dengan teman temannya.

c. Terdapat luka, memar, baju sobek tanpa sebab yang jelas dan tidak mengakuinya.

d. Mengalami gangguan kecemasan dan kesulitan tidur.

e. Cenderung bersikap pemalu dan penutup.

f. Memiliki sedikit teman.

g. Mengalami kesakitan fisik dan psikologis.

h. Cenderung mudah takut dan cemas serta gelisah.

i. Merosotnya rasa percaya diri bahkan prestasi di sekolah.

4. Faktor-Faktor Terjadinya Perilaku *Bullying*

Faktor-faktor perilaku *bullying* dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu ; 1) faktor keluarga, yang mencakup peranan orang tua dalam mendidik anak. Diharapkan orang tua atau anggota keluarga menciptakan suasana yang bersahabat dan memberikan perhatian ekstra kepada anak, 2)faktor lingkungan, yang meliputi sekolah dan masyarakat atau interaksi dengan teman, 3)faktor teman sebaya, dimana sikap dan kebiasaan dari teman yang kurang positif dapat memberikan dampak negative pada perilaku siswa, 4) Faktor media sosial, yang mencakup media cetak dan digital, 5) Faktor iklim sekolah, yang berkaitan dengan situasi dan kondisi di lingkungan sekolah (23).

Bullying terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Tumon (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa faktor keluarga, teman sebaya, dan sekolah juga dapat membentuk perilaku bullying pada remaja, saat ketiga faktor tersebut berjalan dengan tidak kondusif maka remaja akan cenderung melampiaskan gejolak emosinya dalam hal yang negatif, dalam hal ini salah satunya adala bullying (24). Ada beberapa alasan yang mendorong terjadinya *bullying*, yang therdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal merujuk pada unsur yang berasal dari diri anak itu sendiri, sementara faktor eksternal

mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta rekan-rekan sebaya (5).

5. Dampak Terjadinya Perilaku *Bullying*

Bullying memiliki dampak buruk terhadap perkembangan anak, baik secara psikologis maupun fisik. Perilaku bullying menciptakan lingkungan yang tidak aman, menyebabkan korban merasa terintimidasi, rendah diri, dan kesulitan bersosialisasi, yang mengganggu konsentrasi belajar dan menciptakan trauma. Dampak psikologis termasuk depresi, kecemasan, dan gangguan tidur, sementara dampak fisik meliputi nyeri tubuh, penurunan sistem imun, dan ketegangan. Bullying juga dapat menurunkan prestasi akademik, semangat bersekolah, bahkan memicu tindakan bunuh diri dalam kasus ekstrem. (25).

Dampak dari perundungan ini dapat dirasakan oleh pelaku, korban, dan saksi yang ada di sekitarnya. Pelaku sering kali menunjukkan perilaku yang semakin menyimpang, seakan-akan berupaya untuk menyakiti orang lain, merasa menjadi yang terkuat, dan bertransformasi menjadi lebih agresif serta manipulatuif. Salah satu konsekuensi perundungan yang paling umum di kalangan siswa mencakup masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan stress pascatrauma (26).

6. Upaya Pencegahan *Bullying*

Pencegahan *bullying* dapat dilakukan melalui pemberian edukasi dan peningkatan pengetahuan mengenai efek negatif dari *bullying* dapat dilakukan dengan cara memberikan pendidikan atau penyuluhan pencegahan, salah satunya melalui cara peningkatan pemahaman dengan menyajikan materi mengenai

bullying, menggunakan permainan seperti peran manajemen kemarahan, permainan ludo, media komik, serta video animasi, dan juga dengan kegiatan ekstrakurikuler bela diri (14).

B. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dapat diartikan segala sesuatu yang diketahui, kepandaian, dan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan suatu hal. Pengetahuan merupakan hasil dari mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu (27).

2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), menyebutkan bahwa pengetahuan yang dicakup dalam *domain* kognitif mempunyai enam tingkat, yaitu : (28)

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk juga mengingat kembali suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima dengan cara menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, dan sebagainya.

b. Memahami (*comprehention*)

Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat

menginterpretasi materi tersebut secara benar. Seseorang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan, menyimpukan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi yang sebenarnya.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjabarkan suatu materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam struktur organisasi tersebut yang masih ada kaitannya antar satu dengan yang lain dapat ditunjukkan dengan menggambarkan, membedakan, mengkelompokkan dan sebagainya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan atau menghubungakan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Mubarak, Khoirul dan Supardi (2007), terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu : (29)

a. Pendidikan

Menurut Notoatmodjo (2010), salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah pendidikan. Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar dapat memahami. Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah pula menerima informasi dan pada akhirnya semakin banyak pula menerima informasi dan semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya apabila seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan, informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

b. Pekerjaan

Menurut Wawan dan Dewi (2011) Faktor pekerjaan juga dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan proses pertukaran informasi di lingkungan kerja.

c. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang maka terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis atau mental. Pertumbuhan pada fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan pertama, perubahan ukuran, kedua, perubahan proporsi, ketiga, hilangnya ciri-ciri lama, dan yang keempat, timbulnya ciri-ciri baru. Ini terjadi akibat pematangan fungsi organ. Pada aspek psikologis atau mental taraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa.

d. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Biasanya pengalaman yang kurang baik akan berusaha untuk dilupakan, tetapi jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaannya, dan akhirnya dapat pula membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

f. Kebudayaan lingkungan sekitar

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukkan sikap kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk slalu menjaga kebersihan lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

g. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu, mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

C. Sikap

1. Definisi Sikap

Sikap adalah kecenderungan individu untuk merespons objek, orang, atau situasi dengan cara tertentu, mencakup komponen kognitif, afektif, dan konatif. Sikap terbentuk melalui pengalaman, pembelajaran, dan interaksi sosial, serta memengaruhi perilaku seseorang. Sikap juga dapat berubah seiring waktu berdasarkan pengalaman baru, informasi yang diterima, dan pengaruh lingkungan sosial. Oleh karena itu, sikap berperan penting dalam berbagai konteks kehidupan (30).

Sikap adalah kecenderungan individu untuk bertindak dengan suka atau tidak suka terhadap suatu objek, yang tercermin dalam perilaku mereka terhadap hal-hal yang disukai atau tidak disukai. Misalnya, ketika seseorang melihat sampah di sekitar lingkungannya, ia bisa memilih untuk membuangnya ke tempat sampah atau justru acuh tak acuh. Dengan demikian, sikap seseorang dapat terlihat melalui tindakan mereka terhadap lingkungan sekitar (31).

2. Fungsi Sikap

Menurut Daniel Kazt dalam Damiati (2017:37), mengkategorikan 4 (empat) peran sikap, yaitu: 1) Peran Utilitarian Merupakan peran yang berkaitan dengan prinsip-prinsip fundamental penghargaan dan sanksi. Di sini, konsumen membentuk sejumlah sikap terhadap produk berdasarkan apakah suatu produk memberikan kepuasan atau kekecewaan; 2) Peran Ekspresi Nilai Konsumen membentuk sikap terhadap suatu merek produk bukan berdasarkan pada manfaat produk itu, melainkan lebih berdasarkan pada seberapa baik merek produk

tersebut mencerminkan nilai-nilai yang terdapat dalam dirinya; 3) Peran Pertahanan Ego Sikap yang dibentuk oleh konsumen cenderung untuk melindungi dirinya dari tantangan luar dan juga dari perasaan dalam, sehingga membentuk peran pertahanan ego; 4) Peran Pengetahuan Sikap membantu konsumen mengorganisir informasi yang melimpah yang setiap harinya diterima olehnya. Peran pengetahuan dapat membantu konsumen mengurangi ketidakpastian dan kebingungan dalam memilah informasi yang relevan dan tidak relevan dengan kebutuhannya (32).

3. Hal-Hal Pembentuk Sikap dan Merubah Sikap

Menurut Azwar (2015:30), mengemukakan bahwa terdapat 6 (enam) elemen yang berkontribsui dalam pembentukan sikap, yaitu :

1. Pengelaman Individu

   Pengalaman Individu seseorang adalah salah satu elemen yang mempengaruhi sikap manusia. Reaksi atau rangsangan akan menjadi dasar terbentuknya sikap. Untuk dapat memilik reaksi dan pemahaman, sesorang harus terlebih dahulu mengalami hal yang terkait dan objek psikologis. Pengalaman individu seharusnya memberikan kesan yang mendalam. Jika pengalaman tersebut melibatkan situasi emosional, maka sikap akan lebih mudah terwujud.

2. Pengaruh Orang Lain Yang Dianggap Penting.

   Individu disekitar seseorang adalah salah satu faktor yang mempengaruhi sikap individu. Seseorang yang dianggap penting yang diharapkan artinya, memiliki pandangan yang khusus dan tidak ingin merasa dikecewak an akan mempengaruhi perilaku seseorang.

3. Pengaruh Kebudayaan

Budaya tempat seseorang dibesarkan memiliki dampak yang signifikan dalam pembentukan sikap pribadi. Kepribadian yang dimiliki oleh seseorang saat ini terbentuk melalui pola perilaku yang konsisten yang mencerminkan riwayat penguatan yang dialami.

4. Media Massa

Media massa sebagai sarana komunikasi memiliki pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan seseoarang. Informasi yang disampaikan akan memberikan dasar afektif dalam menilai sesuatu hal hingga terbentuklah sikap tertentu apabila informasi tersebut mengandung pesan yang sugestif.

5. Lembaga Pendidikan Dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama memiliki pengaruh dalam pembentukan sikap karena kedua lembaga ini memberi dasar pengertian dan konsep moral serta ajaran agama dalam diri individu. Konsep moral dan agama sangat menentukan sistem kepercayaan yang nantinya akan hal tersebut akan menjadi pembentukan sikap individu terhadap suatu hal.

6. Pengaruh Faktor Emosional

Situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang tidaklah selalu menjadi penentu pembentukan sikap.Terkadang sikap didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustasi atau pengalihan mekanisme pertahanan ego (33).

D. Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian anak sekolah dasar

Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang memasuki usia 6 hingga 12 tahun (34). Pada tahap ini, anak-anak memasuki fase dewasa dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak-anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan baru yang diajarkan oleh guru di sekolah, di mana salah satu indikasi awal dari periode pendidikan ini adalah sikap anak terhadap lingkungan keluarga yang beralih dari yang egois menjadi lebih objektif dan berlandaskan pengalaman terhadap dunia di sekitar mereka, Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya (35).

2. Ciri-Ciri Anak Usia Sekolah

Secara umum, karakteristik anak-anak pada usia sekolah dapat dibagi menjadi empat karakter yang utama. Karakteristik kedua kecenderungan untuk bergerak; sementara orang dewasa dapat duduk berjam-jam, anak anak di sekolah dasar hanya dapat duduk dengan tenang maksimal sekitar 30 menit. Karakteristik ketiga dari anak usia sekolah dasar adalah antusiasme untuk berkerja dalam kelompok, dan yang keemat adalah ketertarikan untuk merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (36).

Karakteristik anak di kelas 1-3 sekolah dasar yang biasanya berada dalam rentang usia 6-10 tahun, antara lain :

a. Terdapat hubungan positif yang kuat antara kondisi kesehatan fisik dan prestasi akademik.

b. Memiliki kecenderungan untuk mengikuti aturan-aturan dalam permainan tradisional.

c. Ada kecenderungan untuk memuji diri sendiri.

d. Suka membandingkan diri dengan anak lain, terutama jika itu bisa merugikan anak lain.

e. Jika tidak bisa menyelesaikan suatu masalah, maka masa tersebut dianggap tidak penting.

Oleh karena itu, pada tahap usia sekolah dasar ini proses belajar menjadi faktor yang lebih signifikan dalam perkembangan siswa (36).

3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Memahami karakteristik pertumbuhan anak berdasarkan usia sangat penting agar guru dapat mendalami anak dan mengenali faktor-faktor yang menghambat serta mendukung proses belajar mereka. Dengan demikian, guru dapat memahami:

a. Harapan peserta didik,

b. Memberi peluang bagi guru untuk merancang pedoman dalam konteks dimensi fisik sesuai usia, serta perkembangan sosial dan emosionalnya,

c. Menilai kecocokan perilaku dengan tahapan usia,

d. Memberikan bimbingan dan arahan yang pas kepada siswa,

e. Mempersiapkan segala kebutuhan dalam membimbing perkembangan sesuai harapan yang ingin dicapai (37).

E. Edukasi Kesehatan

1. Definisi Edukasi Kesehatan

Edukasi Kesehatan adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan individu tentang kesehatan, terutama dalam hal pengelolaan faktor risiko penyakit dan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan status kesehatan peserta, mencegah penyakit kambuh, serta membantu proses pemulihan (38).

Edukasi kesehatan di Indonesia didefinisikan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui proses pembelajaran yang melibatkan masyarakat secara aktif, dari, oleh, untuk, dan bersama mereka. Tujuannya adalah agar masyarakat mampu menolong dirinya sendiri dan mengembangkan aktivitas berbasis sumber daya lokal, yang selaras dengan nilai-nilai sosial budaya setempat, serta didukung oleh kebijakan publik yang berorientasi pada kesehatan (39).

2. Tujuan Edukasi Kesehatan

Tujuan dari pendidikan kesehatan adalah domain yang ingin dicapai melalui pendidikan kesehatan. Tujuan ini berfokus pada mengubah perilaku yang merugikan kesehatan atau tidak sesuai dengan norma kesehatan menjadi perilaku yang mendukung kesehatan atau selaras dengan norma-norma kesehatan. Pendidikan kesehatan memiliki beberapa tujuan antara lain: (40)

a. Tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku sehat dan lingkungan sehat, serta pera aktif dalam upaya meuwjudkan derajat kesehatan yang optimal.
b. Terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, dan mental maupun sosisal sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian.
c. Menurut WHO, tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku perseorangan atau masyarakat dalam bidang kesehatan.

3. Media Edukasi Kesehatan

Media dalam memberikan edukasi kesehatan mencakup semua sarana atau usaha untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetakan, elektronik (seperti radio, televisi, komputer, dan lain-lain) serta media luar ruangan, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannnya yang diharapkan dapat mendorong perubahan perilaku menuju arah positif dalam aspek kesehatan. Media edukasi kesehatan dibagi menjadi 3 macam, yaitu : (41)

a. Media Cetak

Media cetak digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan, seperti booklet, leaflet, rubrik, dan poster. Booklet berbentuk buku berisi tulisan dan gambar, sementara leaflet berupa lembaran kertas terlipat. Rubrik menyerupai majalah kesehatan, dan poster menyampaikan pesan kesehatan yang dipasang di tempat umum.

b. Media Luar Ruangan

Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesannya diluar ruangan secara umum melalui media cetak dan elektronika secara statis, misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan TV layar lebar. Papan reklame adalah poster dalam ukuran besar yang dapat dilihat secara umum di pekerjaan. Spanduk adalah suatu pesan dalam bentuk tulisan dan disertai gambar yang dibuat pada secarik kain dengan ukuran yang sudah ditentukan.

c. Media Elektronik

Media elektronik merupakan suatu media bergerak yang dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Contoh dari media elektronik adalah TV, radio, film, cassete, CD dan VCD, vidio film, iklan layanan masyarakat, dan Vidio animasi.

F. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan perpindahan sebuah gambar dengan gambar yang beragam dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Hal ini memberikan nuansa dinamis dan juga terdapat suara yang melengkapi gerakan gambar trsebut, seperti suara percakapan atau dialog serta suara-auara lainnya. Penampilan dalam video animasi dapat di sesuaikan dengan keperluan pembuat video, pengaturan audio, gerakan dapat menjadi penunjang tambahan tampilan media video animasi yang lebih menawan (42).

Media video animasi dapat membantu siswa untuk menangkap materi yang telah diberikan dengan mudah, karena melaui tayangan video yang

bervariasi, mereka akan lebih tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Sistem pengajaran yang efektif dan sesuai dengan ciri-ciri siswa diharapkan akan mendorong semangat belajar siswa (43).

2. Karakteristik Video Animasi

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013):

a. Animasi dua dimensi atau dwimatra dikenal dengan nama *flat animation*. Terdapat 10 perkembangan animasi dua dimensi yang cukup *revolusioner* berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry,Scooby Doo*, Doraemon, dan lain sebagainya.

b. Animasi 3D (3 Dimensi) : animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film *Toy Story* buatan *Disney*.

c. *Stop Motion Animation* : animasi ini dikenali sebagai *claymation* karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

d. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*) : animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat

menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plastisin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

e. Animasi Jepang (*Anime*) : anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

f. Animasi GIF : animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan dan bergerak (44).

3. Kelemahan Video Animasi

a. Penggunaannya memerlukan bantuan laptop atau komputer, dan proyektor.
b. Dalam pembuatan video menghabiskan waktu yang cukup banyak.
c. Kreatifitas sangat diperlukan dalam proses pembuatannya agar video yang dibuat menjadi lebih menarik (45).

4. Kelebihan Video Animasi

a. Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu pula sebaliknya.
b. Pesan bisa disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan.
c. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.

d. Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan.

e. video animasi dapat menarik perhatian anak-anak.

f. Video animasi lebih mudah untuk disebarkan sehingga akan bersifat berkelanjutan dan dapat ditonton kembali oleh anak-anak (45).

G. Video Animasi Labersi Galing (Langkah Bersama Aksi Cegah *Bullying*)

1. Definisi Video animasi Labersi Galing

Labersi Galing (Langkah Bersama Aksi Cegah Bullying) adalah sebuah media video animasi yang dirancang untuk memberikan edukasi kesehatan tentang pencegahan *bullying.* Media ini menggunakan animasi sebagai sarana penyampaian pesan untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif pada siswa. Dengan pendekatan visual dan cerita yang menarik, video animasi ini memudahkan siswa untuk memahami konsep pencegahan *bullying* secara efektif.

2. Manfaat Video Animasi Labersi Galing

a. Peningkatan Pengetahuan

Media video animasi dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif melalui visualisasi yang menarik dan mudah memahami konsep *bullying* dan langkah-langkah pencegahannya.

b. Pembentukan Sikap Positif

Cerita dan contoh perilaku positif yang di tampilkan dalam video animasi ini mampu mendorong siswa untuk mengembangkan sikap empati, saling menghormati, dan menjauhi perilaku *bullying* dalam kehidupan sehari-hari.

c. Daya Tarik Visual

Menurut penelitian dari Lili Rahmawati menyimpulkan bahwa media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa, karenaa animasi mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (46)**.**

d. Efektivitas untuk audiens anak-anak

Format video animasi sangat sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia sekolah dasar, yang cenderung lebih *responsive* terhadap media visual dan interaktif dalam proses pembelajaran (47)**.**

3. Kelebihan Video Animasi Labersi Galing

a. Interaktif dan Menarik

Menyampaikan pesan melalui cerita dan visual animasi dapat meningkatkan minat dan fokus siswa, serta membuat penonton lebih fokus dan terlibat dalam cerita tentang pencegahan *bullying*.

b. Cocok untuk Audiens yang Beragam

Media ini cocok untuk audiens yang beragam baik itu anak-anak, remaja, sehingga pesan pencegahan *bullying* bisa dipahami oleh banyak kalangan.

c. Menyampaikan Pesan secara Menyeluruh

Dengan menggabungkan elemen visual, suara, dan teks, video animasi dapat menyampaikan pesan secara holistik, membuat informasi tentang *bullying* lebih lengkap dan mudah dipahami.

d. Reproduksi Mudah

Video animasi dapat direproduksi dengan mudah di berbagai tempat dan waktu, memberikan kesempatan untuk terus mengedukasi tanpa memerlukan tenaga pendidik yang selalu hadir.

4. Kelemahan Video Animasi Labersi Galing

a. Biaya Produksi Tinggi

Membuat video animasi memerlukan sumber daya yang besar, termasuk perangkat lunak, waktu, dan tenaga ahli.

b. Ketergantungan Pada Teknologi

Media ini memerlukan perangkat seperti komputer, proyektor, atau televisi untuk pemutarannya, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua tempat.

c. Kurang Interaksi Langsung

Tidak adanya interaksi langsung antara siswa dan pendidik dapat mengurangi kesempatan untuk bertanya atau mendiskusikan materi lebih lanjut.

H. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	PENULIS	JUDUL	TUJUAN	METODE	HASIL	KESIMPULAN
1	Selviana Wela, Rufaida Nur Fitriana, Noor Fitriyani Tahun 2020	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bullying Verbal Di SMP 3 Surakarta	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja pada bullying verbal di SMP Kristen 3 Surakarta.	Penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* (*one group pre-test post-test*).	Hasil ujiwilcoxon terdapat adanya pengaruh terhadap peningkatan pendidikan kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang bullying verbal dengan nilai P 0,000< 0,05.	Kesimpulan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang bullying verbal.
2	Anisa fiola Karimah, Julia, Prana Dwija Iswara, Ali Ismail, Diah Gusrayani Isrokatun Tahun 2024	Penggunaan video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap perundungan	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter terhadap pemahaman siswa berdasarkan dua aspek yaitu pengetahuan dan kesadaran tentang perundungan.	Pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pre-test post-test*.	Hasil uji-t berpasangan (paired) menunjukkan bahwa aspek pengetahuan memperoleh nilai p<0,05 (0,00<0,05) dan aspek kesadaran memperoleh nilai p<0,05 (0,00<0,05), artinya ada perbedaan antara rata-rata skor prates dan skor pascates dari aspek pengetahuan dan kesadaran.	Penggunaan video animasi berbasis pendidikan karakter secara signifikan meningkatkan kemampuan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas tinggi terhadap perilaku perundungan.

3	Rina puspita sari, Anastasia suci sukmawati Tahun 2023	Pengaruh Edukasi Dengan Video Animasi Bullying Terhadap Pengetahuan Bullying Pada Remaja Di SMP 11 Yogyakarta	Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh video animasi bullying terhadap pengetahuan bullying pada siswa SMP 11 Yogyakarta.	Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *pra-eksperimental design* menggunakan rancangan *on group pre-test post-test* dengan menggunakan *wilcoxon* sebagai analisis statistik.	Hasil penelitian menyampaikan bahwa pengetahuan remaja di SMP 11 yogyakarta sebelum diberikan intervensi video animasi tentang bullying pengetahuannya 100,0% mempunyai tingkat pengetahuan yang masih kurang. Pengetahuan remaja tentang bullying setelah diberikan intervensi video animasi tentang bullying menunjukkan bahwa sebanyak 97,0% memiliki tingkat pengetahuan yang baik terkait pengetahuan bullying pada remaja.	Ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan tentang bullying yang ditunjukkan dengan hasil p value 0,000 (0,000 < 0,05).

Perbedaan antara penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan "Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Media Video Animasi Labersi Galing (Langkah Bersama Aksi Cegah *Bullying*) Terhadap Pengetahuan & Sikap Pada Siswa Kelas V Sdn 205 Kota Jambi Tahun 2024" yaitu :

1. Penelitian ini secara bersamaan mengukur pengetahuan dan sikap, sedangkan beberapa penelitian terdahulu hanya fokus pada salah satu aspek atau menambahkan variable lain seperti kesadaran.
2. Judul penelitian diatas lebih spesifik karena menggunakan produk dengan nama unik (Labersi Galing) yang membedakannya dari penelitian terdahulu.

3. Subjek fokus pada siswa sekolah dasar negeri, sedangkan penelitian terdahulu melibatkan beberapa jenjang pendidikan.
4. Lokasi dan konteks video animasi lebih diarahkan pada sistem edukasi di sekolah dasar dari pada lingkup umum.

I. Kerangka Teori

1. Teori S-O-R

Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response) yang diperkenalkan oleh Hovland dan rekan rekannya pada tahun 1953 muncul akibat adanya dampak dari psikologi terhadap komunikasi. Situasi ini terjadi karena psikologi dan komunikasi memiliki objek kajian yang identik, yaitu jiwa manusia; mencakup sikap, pandangan, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi. Asumsi fundamental dari teori S-O-R adalah bahwa penyebab perubahan perilaku bergantung pada kualitas rangsangan atau stimulus yang berinteraksi dengan organisme (48).

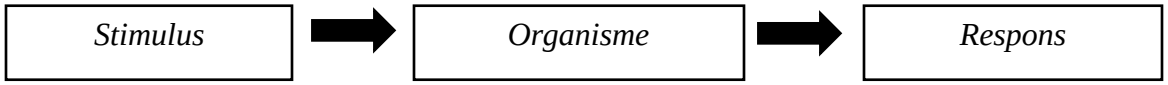
Prinsip dasar dari teori ini adalah respon yang merupakan reaksi balik individu ketika menghadapi stimuli dari media. Teori ini semula berasal dari psikologi, yang kemudian menjadi teori dalam komunikasi. Hal ini adalah sesuatu yang biasa, mengingat bahwa objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi merupakan sama, yakni manusia yang jiwa mereka mencakup elemen-elemen: sikap, pandangan, tindakan, pengetahuan, emosional, dan dorongan.

Komunikasi akan terjadi jika ada perhatian dari penerima pesan. Selanjutnya, penerima itu memahami informasi. Kemampuan penerima ini yang melanjutkan langkah berikutnya. Setelah penerima memproses dan menerima

informasi, maka akan muncul keinginan untuk mengubah pandangan. Teori ini mengungkapkan bahwa sebuah rangsangan atau informasi dapat memengaruhi perilaku audiens sesuai dengan individu masing-masing (49).

Proses perubahan perilaku yang dilakukan oleh individu menurut teori SOR dapat dijelaskan sebagai berikut. Stimulus yang diberikan oleh komunikator kepada organisme bisa saja ditolak atau diterima. Apabila ditolak, berarti stimulus tersebut kurang efektif untuk memengaruhi seseorang. Jika diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada perhatian dari suatu organisme dan juga menunjukkan bahwa stimulus itu efektif.

Setelah itu, organisme akan mulai menganalisis stimulus yang diterimanya, dan bersedia untuk merespons stimulus yang diterimanya. Teori S-O-R secara jelas dapat dilihat pada bagan, sebagai berikut :



Bagan 2. 1 Teori S-O-R

Keterangan:

S (*Stimulus*) : Rangsangan, sebuah isi pesan iklan produk dari produsen yang ditujukan kepada khalayak.

O(*Organisme*): Komunikan, orang-orang yang menjadi sasaran dalam penelitian ini, sehingga timbul membentuk sikap positif.

R (*Response*) : Respon, pesan tersebut dapat diterima khalayak sehingga diharapkan adanya perubahan tingkah laku.

2. Teori Edgar Dale

Kerucut pengalaman atau cone of experience, pertama kali diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 dalam karyanya yang berjudul Metode Audiovisual dalam pengajaran, yang membahas cara-cara audiovisual dalam proses pembelajaran. Beliau melakukan revisi untuk percetakan kedua pada tahun 1954 dan kembali merevisinya pada tahun 1969. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale mencerminkan tingkat pengalaman yang diperoleh melalui penggunaan media, mulai dari yang paling konkret di bagian bawah hingga yang paling abstrak di bagian atas.

Kerucut pengalaman yang diperkenalkan oleh Edgar Dale menunujukkan bahwa dalam pemanfaatan media pendidikan, langkah awal diupayakan melalui media yang paling nyata, yaitung pengalaman secara langsung bertujuan agar lebih spesifik. Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba (50).

Edgar dale menyatakan bahwa daya ingat peserta didik terkait pada proses pembelajaran yang dilakukan, yang dilakukan, yakni sebagai berikut :

a. Peserta didik mengingat 20% dari yang dibaca atau didengar
b. Peserta didik mengingat 30% dari apa yang dilihat
c. Peserta didik mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat
d. Peserta didik mengingat 70% dari apa yang dikatakan
e. Peserta didik mengingat 90% dari apa yang dilakukan

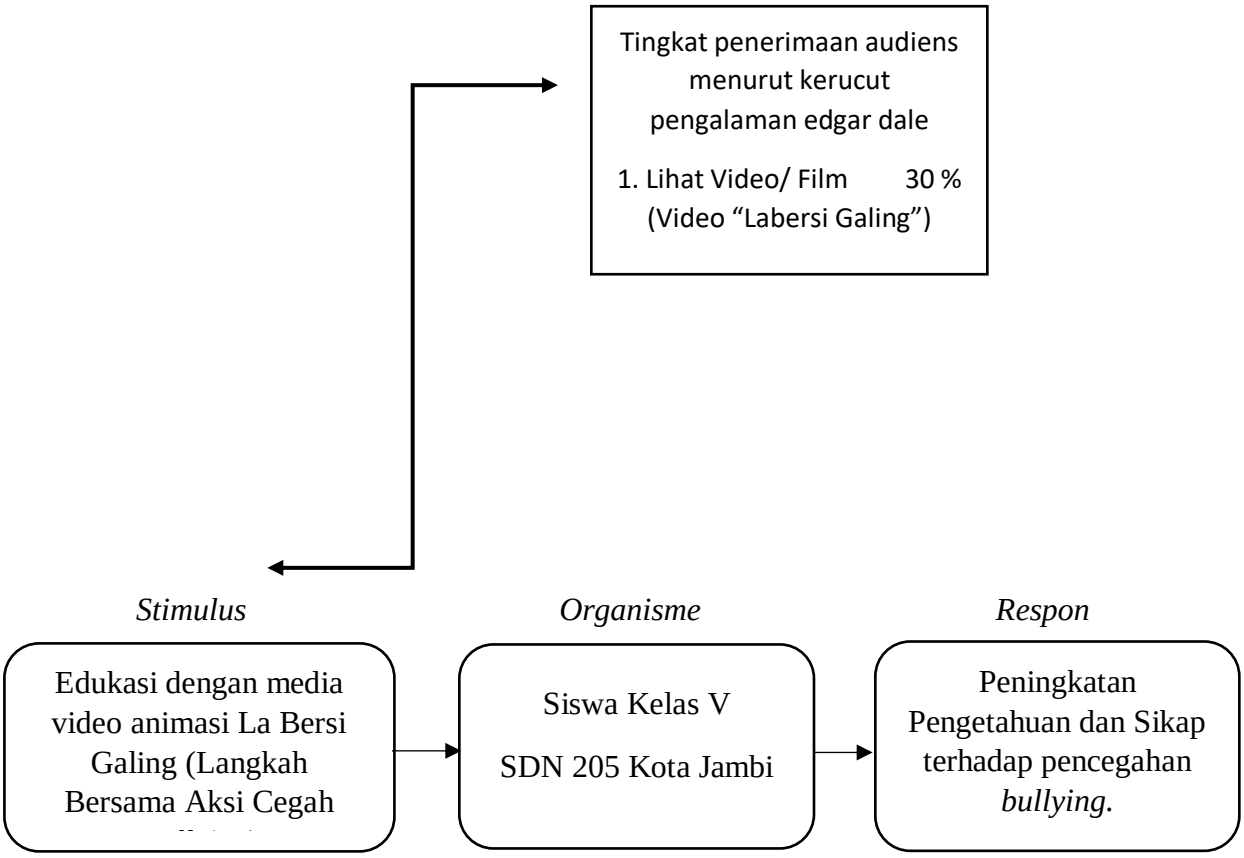
Bagan 2. 2 Kerangka Teori Kerucut Edgar Dale

3. Modifikasi Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale danTeori SOR

Modifikasi Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Teori S-O-R Skinner memberikan pendekatan terpadu dalam promosi kesehatan, di mana penyampaian pesan kesehatan dilakukan dengan menggabungkan pengalaman belajar konkret (dari teori Edgar Dale) dan pemahaman tentang bagaimana stimulus memengaruhi respons individu (dari teori S-O-R). Dalam hal ini:

1. **Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale** menekankan pentingnya memberikan pengalaman yang konkret dan interaktif, seperti penggunaan media audiovisual, simulasi, atau praktik langsung, agar informasi kesehatan lebih mudah dipahami dan diingat oleh individu. Semakin dekat pengalaman tersebut dengan realitas, semakin efektif pesan yang disampaikan.
2. **Teori S-O-R Skinner** melengkapi pendekatan ini dengan menunjukkan bagaimana stimulus (informasi kesehatan yang disampaikan melalui pengalaman konkret) dapat memengaruhi organisme (individu) untuk menghasilkan respons yang diinginkan, seperti perubahan perilaku atau pengambilan keputusan yang lebih sehat.

3. Promosi kesehatan berbasis Teori Edgar Dale dan S-O-R Skinner memanfaatkan media visual, simulasi, atau praktik langsung untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sekaligus merancang stimulus yang memotivasi dan memengaruhi sikap serta tindakan individu. Kombinasi ini memastikan pesan kesehatan dipahami dan diikuti dengan respons nyata (51).



Bagan 2. 3 Kerangka Teori Penelitian

Sumber: Modifikasi Dari Teori Multimedia Kerucut Edgar Dale Dalam Buku/. Promosi Kesehatan Dan Teori (S.O.R) Skinner (51).